



# **Percorsi di In-formazione**

Varese 27 Febbraio 2023

# **Alla guida di una Ferrari!**

Discorso di una poliziotta sul cyberbullismo >>



# LEGGE 29 maggio 2017, n. 71

## Articolo 1 Finalità e definizioni

1. La presente legge si pone l'obiettivo di contrastare il fenomeno del cyberbullismo in tutte le sue manifestazioni, con azioni a **carattere preventivo** e con una strategia di **attenzione, tutela ed educazione** nei confronti dei minori coinvolti, sia nella posizione di vittime, sia in quella di responsabili di illeciti, assicurando l'attuazione degli interventi senza distinzione di età nell'ambito delle istituzioni scolastiche.

# LEGGE 29 maggio 2017, n. 71

2. Ai fini della presente legge, per «**cyberbullismo**» si intende qualunque forma di **pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni**, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti on line aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo.

quindi una qualunque forma di prevaricazione

realizzata per via telematica,

con scopo intenzionale e predominante

# LEGGE 29 maggio 2017, n. 71

## Art. 2 Tutela della dignità del minore

1. Ciascun minore ultraquattordicenne, nonché ciascun genitore o soggetto esercente la responsabilità del minore che abbia subito taluno degli atti di cui all'articolo 1, comma 2, della presente legge, può inoltrare al titolare del trattamento o al **gestore del sito internet o del social media** un'istanza per l'oscuramento, la rimozione o il blocco di qualsiasi altro dato personale del minore, diffuso nella rete internet, previa conservazione dei dati originali, anche qualora le condotte di cui all'articolo 1, comma 2, della presente legge, da identificare espressamente tramite relativo URL (Uniform resource locator), non integrino le fattispecie previste dall'articolo 167 del codice in materia di protezione dei dati personali, di cui al decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, ovvero da altre norme incriminatrici.

2. Qualora, **entro le ventiquattro ore** successive al ricevimento dell'istanza di cui al comma 1, il soggetto responsabile non abbia comunicato di avere assunto l'incarico di provvedere all'oscuramento, alla rimozione o al blocco richiesto, ed entro quarantotto ore non vi abbia provveduto, o comunque nel caso in cui non sia possibile identificare il titolare del trattamento o il gestore del sito internet o del social media, l'interessato può rivolgere analoga richiesta, mediante segnalazione o reclamo, al **Garante per la protezione dei dati personali**, il quale, entro quarantotto ore dal ricevimento della richiesta, provvede ai sensi degli articoli 143 e 144 del citato decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196.

possibilità di  
richiedere  
l'oscuramento dei  
dati personali del  
minore

possibilità di chiedere  
l'intervento del Garante  
per la protezione dei dati  
personali se il gestore non  
sia intervenuto entro i  
tempi indicati dalla legge

# Mai più un banco vuoto!

Mai più un banco vuoto >>

**CORRIERE DELLA SERA** / CRONACHE

L'INTERVENTO

## La mia Carolina uccisa da 2.600 like

Carolina Picchio morì suicida, a 14 anni, nel gennaio del 2013 dopo che venne diffuso in Rete un video a sfondo sessuale che aveva lei come protagonista. Paolo, suo padre, ha scritto questo intervento per il «Corriere della Sera».

di Paolo Picchio



 >

Taskbar: 



## **Art. 7 Ammonimento**

la legge prevede, nei casi in cui un minore compia un'azione di cyberbullismo contro un altro minore e non venga presentata querela, la procedura di **ammonimento**

Ai fini dell'ammonimento, il Questore convoca il **minore**, unitamente ad **almeno un genitore** o ad altra persona esercente la **responsabilità genitoriale**.



Parlare di cyberbullismo significa riflettere sull'etica dei Media.

E' importante cogliere le **potenzialità pedagogiche del digitale, per utilizzarlo in modo consapevole, coerente e costruttivo,**

**Il DIGITALE come luogo di opportunità da imparare ed esplorare con una chiave di lettura, la consapevolezza.**



# A che età?

:: Sotto i 14 anni non si può sottoscrivere il consenso per il trattamento dei dati personali

:: Tutti i social network prevedono un'età minima di iscrizione che per i principali Social (Facebook, Instagram, Snapchat, Musical.ly, YouTube) e Istant Chat (WhatsApp) è di 13 anni. Anche per avere un account Google è necessario aver compiuto 13 anni.

:: Aggirare le norme, vuol dire comunicare ai nostri figli che il rispetto delle leggi è soggettivo



SOCIAL MEDIA ICONS

# LIVE CHAT DI GRUPPO

(Minori on line. Una guida per orientarsi - Pepita Onlus)

**Zoom** - È una delle live chat di gruppo maggiormente utilizzate in ambito scolastico e professionale.

**Google Meet** - È un'app per riunioni video che consente di inviare messaggi scritti e condividere lo schermo.

**Houseparty** - È una delle app maggiormente diffuse tra i più giovani; collega fino a 8 persone dando loro la possibilità di chattare, ma soprattutto di avviare sfide attraverso giochi online, particolarità che l'ha resa unica nel suo genere e tra le più scaricate durante il periodo del Coronavirus perché ha permesso alle persone di rimanere unite anche attraverso la dimensione ludica.

**WhatsApp** - Ha il grande pregio di essere universalmente conosciuta, è molto semplice da utilizzare.

**Skype** - Conosciuta come app per videochiamate e molto popolare fino a qualche anno fa.

**Google Hangouts** - Piattaforma gratuita di messaggistica che consente di inviare ai propri contatti messaggi di testo, audio e video, in chat privata o di gruppo.

[Guida minori on line >>](#)

# APP DI MESSAGGISTICA ISTANTANEA e PIATTAFORME DI VIDEO-CONDIVISIONE

(Minori on line. Una guida per orientarsi – Pepita Onlus)

**WhatsApp** - È una app per smartphone, utilizzabile anche da pc, che necessita della connessione Internet per inviare messaggi, video, foto, file e fare telefonate o videotelefonate. Interazione tra pari, immediatezza, socialità. (amministratori nel gruppo)

**Telegram** - È un'app di messaggistica istantanea simile a WhatsApp che permette l'invio di messaggi, foto, video, file anche di grandi dimensioni.

**YouTube** - È una piattaforma in cui vengono caricati video musicali, documentari, film, cartoni, tutorial e recentemente anche le stories, visibili per 7 giorni. Negli ultimi anni è diventato "luogo degli youtuber" che contano anche decine di milioni di follower.

**Dailymotion** - È una piattaforma di video condivisione e la seconda più famosa ed utilizzata al mondo dopo YouTube, dal quale non si differenzia molto.

**Twitch** - È una piattaforma di livestreaming lanciata ed utilizzata specialmente per i videogiochi e i loro giocatori. Tramite il sito, infatti, è possibile creare e caricare live di sessioni di gioco e tornei di e-Sport.

**Vimeo** - È una piattaforma di condivisione di video la cui caratteristica è che possono essere caricati solo video interamente prodotti dall'utente.

[Guida minori on line >>](#)

# SOCIAL NETWORK

(Minori on line. Una guida per orientarsi – Pepita Onlus)

**Instagram** - È un'app gratuita e un social network fotografico che permette di scattare foto/video e di condividerle o come post o come stories. Identità ideale.

**Tik Tok** - È un social network che consente di caricare video brevi di massimo 15 secondi e rappresenta un luogo di creatività e di libera espressione per i più giovani. Popolarità – creatività.

**Snapchat** - È un social network accessibile solo da cellulare che permette di inviare foto (snap) e video ai propri contatti, con la particolarità che i contenuti si autodistruggono dopo averne preso visione.

**Ask.fm** - È un social network che si basa sullo scambio di domande e risposte da parte degli utenti allo scopo di conoscersi meglio sfruttando l'anonimato.

**Facebook** - È il social network in cui si possono condividere foto, video, eventi, pensieri, messaggi.

**Reddit** - È un forum di discussione o social news, in inglese, utilizzato però anche in Italia.

**ThisCrush** - Gli utenti condividono il link del proprio profilo in altri social network popolari, invitando i loro amici a scrivere un commento e a fare domande.

**Tellonym** - Funziona praticamente nello stesso modo di ThisCrush, con la differenza che, se si accetta di rispondere, automaticamente appare sul proprio profilo ed è visibile a tutti. Anonimato, empatia impossibile.

[Guida minori on line >>](#)

# VIDEOGIOCHI

(Minori on line. Una guida per orientarsi - Pepita Onlus)

**Minecraft** - Gioco che permette di costruire e creare un mondo virtuale usando i mattoni.

**Fortnite** - Popolare gioco d'azione di sopravvivenza che include contenuti violenti.

**Pokémon GO** - È un gioco per smartphone gratuito in cui gli utenti trovano e catturano creature Pokémon da aggiungere alla propria collezione.

**Clash of Clans** - È un gioco di combattimento in cui i giocatori costruiscono i propri eserciti (clan) e combattono contro altri eserciti di tutto il mondo.

**GTA Grand Theft Auto - Grand Theft Auto** - Comunemente abbreviato in GTA. È un gioco in cui il giocatore esplora una città immaginaria nei panni del personaggio centrale, Carl e si rende complice di conflitti con criminali e gang rivali, portando a compimento le missioni che gli vengono assegnate. Questo gioco contiene temi per adulti, tra cui violenza, sesso e uso di droghe ed è vietato ai minori di 18 anni.

[Guida minori on line >>](#)

# Rischi e conseguenze

(Minori on line. Una guida per orientarsi - Pepita Onlus)

**GROOMING** - Il rischio di essere contattati da adulti malintenzionati che modificano la loro identità per fare richieste sessuali; è un rischio molto percepito dai ragazzi, poco dai bambini.

[::Prevenzione pedofilia violenze bullismo online Video per scuole genitori ragazze/i::](#)

**GAMING** - Dati del 2019 ci dicono che tra gli 8 e gli 11 anni quasi 1 ragazzo su 2, più maschi che femmine, usa lo smartphone principalmente per giocare online.

**FOMO** - Forma di ansia sociale che porta a dover rimanere in contatto costante con gli altri per la paura di essere tagliati fuori.

**SELFIE ESTREMI O DAREDEVIL SELFIE** - Scattarsi una foto in situazioni di rischio per la propria vita.

**ISTIGAZIONE AL SUICIDIO, AUTOLESIONISMO, ANORESSIA E BULIMIA** - Nel percorso di crescita, specialmente nella fase adolescenziale, i ragazzi possono vivere momenti di insicurezza, sofferenza e disagio.

**GIOCO D'AZZARDO E LUDOPATIA** - La tendenza al gioco d'azzardo, sia con le macchine presso i bar sia online è un fenomeno in crescita tra i minori, anche i più giovani.

**PHUBBING** - Unione dei termini phone (telefono) e snubbing (snobbare), si riferisce all'atto di ignorare o trascurare il proprio interlocutore in un contesto sociale concentrandosi sul proprio smartphone, continuando ad aggiornare e controllare social network, mail e news.

**CHALLENGE AUTOLESIVE** - forma di attacco al corpo per mostrare il proprio coraggio a se stessi e agli altri, in cui vince chi riesce a sopportare più a lungo il dolore, il tutto documentato e diffuso online.

[Guida minori on line >>](#)

**VAMPING** - Utilizzo intenso dei social network durante le ore notturne.



**HIKIKOMORI** - Isolarsi dalla società e dalle relazioni interpersonali evitando qualsiasi forma di contatto in presenza (assenza quindi di relazioni significative e/o intimità emotiva e fisica).



# Le diverse forme di Cyberbullismo

**Sexting:** il termine sexting, derivato dalla fusione delle parole inglesi sex (sesso) e texting (inviare messaggi elettronici) consiste nell'invio di messaggi, testi, foto e video sessualmente espliciti, divulgati tramite mezzi elettronici come smart phone e internet.

::La testimonianza di Flavia vittima di sexting::

**Body Shaming:** la derisione del corpo, o body shaming, è l'atto di deridere/discriminare una persona per il suo aspetto fisico; qualsiasi caratteristica fisica può essere presa di mira.

**Cyberstalking o cyber-persecuzione (stalking online):** si intendono minacce, molestie, violenza denigrazioni ripetute e minacciose con lo scopo di incutere nella vittima terrore e paura per la propria incolumità fisica

::CYBERSTALKING::





# Le diverse forme di Cyberbullismo

**Trolling:** un troll, nel gergo di Internet e in particolare delle comunità virtuali, è un soggetto che interagisce con gli altri tramite messaggi provocatori, irritanti, fuori tema o semplicemente senza senso e/o del tutto errati, con il solo obiettivo di disturbare la comunicazione e fomentare gli animi.

::TROLLING::

**Flaming:** deriva dal termine inglese flame che significa “fiamma”: consiste in messaggi on-line volgari, violenti, offensivi e provocatori contenente insulti finalizzati a suscitare battaglie verbali sui social network.

::Condividi Chi?::

::FLAMING::

# Le diverse forme di Cyberbullismo



**Cyberstalking o cyber-persecuzione (stalking online):** si intendono minacce, molestie, violenza denigrazioni ripetute e minacciose con lo scopo di incutere nella vittima terrore e paura per la propria incolumità fisica

**Cyberbashing o Happy Slapping:** la forma di cyberbullismo più frequente. Ha inizio con l'aggressione della vittima mentre altri riprendono la scena con lo smartphone. Le molestie proseguono poi su Internet dove i video vengono postati, condivisi e commentati.

**Exclusion:** l'esclusione intenzionale di un coetaneo da un gruppo online, da una chat, da un videogame o da altri ambienti virtuali.



La Web Reputation è la reputazione online di una persona fisica o giuridica ed è costituita dalla percezione che gli utenti del web hanno di quello specifico soggetto.

**::Stupendo spot belga sull'ingenuità della gente::**

**Hate Speeck, parole d'odio:** un particolare tipo di comunicazione che si serve di parole, espressioni o elementi non verbali aventi come fine ultimo quello di esprimere e diffondere odio ed intolleranza, nonché di incitare al pregiudizio e alla paura verso un soggetto o un gruppo di persone accomunate da etnia, orientamento sessuale o religioso, disabilità.

**::Il monologo di Tiziano Ferro::**



# Attenzione

Cambio repentino di atteggiamento

Fase ansiosa-depressiva. Apatia, malesseri somatici, problemi di sonno, tristezza.

Comportamenti paranoici

Silenzi

# Empatia

Siamo interconnessi all'altro. E' sempre più necessario educare al "Noi" e ritrovare le radici profonde del SENTIRE.



# Sicurezza in Rete

Il virtuale come ambiente da vivere

Le relazioni virtuali # relazioni reali, ugualmente vere

Divertimento, svago, apprendimento, esperienze,  
identità, gruppo dei pari, opportunità

# Pro memoria Genitori

## Qualche consiglio per educare ai new media:

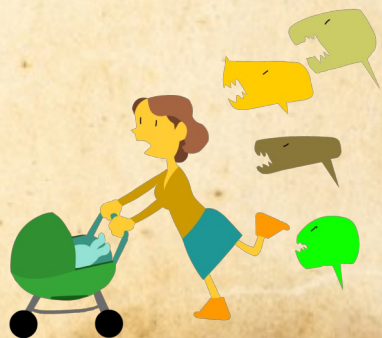
1. Un computer in soggiorno o un computer gestito dai genitori ha un significato diverso da un computer lasciato in esclusiva e posto nella cameretta.
2. Sapete con sicurezza quanti strumenti digitali maneggiati dai vostri figli possono accedere alla rete? (non solo pc, tablet e smartphone, ma anche play Station, Nintendo ecc).
3. Cellulare a che età? E lo smartphone quando? Oltre al "sì o no", è importante chiedersi perché e con quali regole.
4. Filtri e password sono un aiuto importante per i ragazzi più giovani, ma crescendo non basteranno più, dovranno esserci la fiducia e il dialogo.
5. Un buon antivirus sempre aggiornato è utile anche contro le truffe on line.
6. Un bel discorsetto sulla diffusione dei dati personali e delle fotografie...
7. L'insegnamento delle buone maniere e del rispetto degli altri deve riguardare anche il web.
8. Spiegare che non tutto quello che si legge nei social è vero, come nella vita presenziale non è tutto esattamente come sembra.
9. Cyber bullismo, sexting... siamo sempre pronti a pensare che i nostri figli possano esserne vittime, e se invece avessero altri ruoli?
10. Non temere la realtà digitale senza sottovalutarne i pericoli connessi, è il miglior atteggiamento che si può trasmettere a un figlio.

Due regole anche per i genitori:

1. Non esiste il virtuale, usiamo il termine corretto digitale. La vita online dei nostri figli è reale, il digitale fa parte della vita di tutti i giorni

2. Il buon esempio lo devono dare sempre gli adulti. Pensate a: quante volte uso il cellulare a tavola? Faccio fotografie o video in contesti inappropriati? Utilizzo i social network violando la pri

Buone pratiche:  
Le migliori buone pratiche le troverete voi con i vostri figli. Non esistono regole generali per tutti: ogni contesto familiare è a sé...ma esistono sempre delle regole, stabilitele!



A cura di Andrea Gnemmi

# Cosa fare per i ragazzi più grandi:

- **Dialogo:** occorre parlare di ciò che succede online come di qualsiasi altro aspetto del quotidiano.
  - **Ascolto:** è necessaria la sospensione del giudizio.
  - E' importante proporre uno **screen time** condiviso.
- **Non va demonizzato** il mezzo. E' più funzionale sviluppare una responsabilità individuale.
- E' bene informarsi sulle **policy delle differenti piattaforme**, visitarle per conoscerle e comprenderle.
- Patto di corresponsabilità educativa scuola-famiglia





# Cosa fare per i ragazzi più piccoli:

Occorre ribadire loro che

- Se qualcuno li infastidisce online si può **segnalare o bloccare** sia gli utenti che i contenuti.
- Di fronte a comportamenti sbagliati bisogna **chiedere aiuto**, segnalare, bloccare.
- Internet è un posto piacevole, dove succedono cose belle: bisogna **prendersene cura**.
- Le parole non sono solo parole e lo schermo non è un vero scudo. **Alcune cose fanno male**, anche quando non le si subisce in prima persona. E' importante ricordarlo.
- E' fondamentale **parlare anche di tutto ciò che succede online** con una persona di fiducia.





# Filmografia-Bibliografia-Sitografia

Wonder

Cyberbulli - Pettegolezzi  
online

Il ragazzo invisibile

Un Ponte per Tarabithia

Billy Elliot

Jimmy Gribble

A. Pellai - Scarpe verdi  
d'invidia - ED Erickson

A. Pellai - La bussola delle  
emozioni - Ed Mondadori

Don C. Burgio - Non esistono  
ragazzi cattivi - Ed Paoline

M. Lancini -  
Cosa serve ai nostri ragazzi. I  
nuovi adolescenti spiegati ai  
genitori, agli insegnanti, agli  
adulti  
Ed UTET

M. Lancini  
Adolescenti navigati. Come s  
ostenere la crescita dei nativi  
digitali  
ED Erickson

D. Lucangeli - Cinque lezioni  
leggere sull'emozione di  
apprendere- ED Erickson

[www.generazioniconnesse.it](http://www.generazioniconnesse.it)

[www.raiplay.it/programmi/  
maipiubullismo](http://www.raiplay.it/programmi/maipiubullismo)

[www.cremit.it](http://www.cremit.it)

[www.azzurro.it](http://www.azzurro.it)

[www.moige.it](http://www.moige.it)

[www.poliziadistato.it](http://www.poliziadistato.it)

[www.industriascenica.com/  
webulli](http://www.industriascenica.com/webulli)

[www.pepita.it](http://www.pepita.it)

[www.paroleostili.com](http://www.paroleostili.com)

[www.corecomlombardia.com](http://www.corecomlombardia.com)

[www.cuoriconnessi.it](http://www.cuoriconnessi.it)

# Ti sei perso nel mondo come me?

Moby & The Void Pacific Choir - Are You Lost In The World Like Me?

